

Centre de recherche sur les médiations
(université Paul Verlaine-Metz, université Nancy 2, université de Haute-Alsace)

Parution

Les jeux vidéo au croisement du social, de l'art et de la culture

**sous la direction de
Sylvie Craipeau, Sébastien Genvo et Brigitte Simonnot**



Presses universitaires de Nancy, 2010, 244 p., 20 €

Parfois qualifiés de sérieux ou de pervasifs, les jeux vidéo occupent désormais massivement les marchés du divertissement. Phénomène de grande ampleur, cet objet ne peut plus être ignoré des recherches en sciences humaines et sociales. Comme les game studies anglo-saxonnes, les recherches vidéoludiques francophones ont connu un essor au tournant du nouveau millénaire. Et si les deux champs présentent des similitudes et nourrissent des échanges, les approches francophones cultivent également leurs singularités, comme en attestent les textes réunis dans ce volume. Ces travaux s'inscrivent dans une démarche pluridisciplinaire qui cherche à éviter deux travers répandus dans les analyses du jeu vidéo : la stigmatisation et la fascination. Interroger la notion de jeu amène à s'intéresser à ses fonctions sociales, éducatives ou culturelles mais aussi à considérer sa dimension esthétique. Comprendre le phénomène, c'est aussi identifier ce qui fonde nos représentations du ludique à un moment et en un lieu donné, en étant attentif aux dynamiques d'évolution de ses manifestations. Les analyses proposées ici se situent donc résolument au croisement du social, de l'art et de la culture.

Sylvie Craipeau, professeur en sociologie à l'École Telecom & Management Sud Paris, développe des recherches sur les usages des technologies de l'information et de la communication en entreprise et dans le secteur de la formation, ainsi que sur les jeux électroniques.

Sébastien Genvo, maître de conférences en sciences de l'information et de la communication à l'Université de Limoges et membre du Centre de recherches sémiotiques, est l'auteur de plusieurs ouvrages consacrés aux jeux vidéo.

Brigitte Simonnot, maître de conférences en sciences de l'information et de la communication à l'Université Paul Verlaine - Metz et membre de Centre de Recherche sur les Médiations, consacre ses recherches aux analyses d'usages des technologies de l'information et de la communication et aux dispositifs d'accès à l'information.

Contributeurs : Alexis Blanchet, Dominique Boullier, Samuel Coavoux, Nicolas Couégnas, Frédéric Dajez, Thomas Gaon, David Gerber, Anaïs Guilet, Jérôme Leroux, Audrey Lohard, Etienne Perény, Bernard Perron, Nathalie Roucou, Julien Rueff, Patrick Schmoll, Judit Vari.

SOMMAIRE

Quelles spécificités de la recherche vidéoludique francophone ? (Sylvie Craipeau, Sébastien Genvo, Brigitte Simonnot)

Partie 1 - Le jeu vidéo, phénomène social

Le lecteur de théorie du jeu vidéo (Bernard Perron)

Jeux sans fin et société ludique (Patrick Schmoll)

La carrière des joueurs de *World of Warcraft* (Samuel Coavoux)

Penser les modes de socialisation médiatisée : de l'admiration à l'estime dans les mondes numériques (Julien Rueff)

Succès, dangerosité et illégitimité. Les représentations du jeu numérique dans les magazines d'actualité suisses depuis 2004 (David Gerber)

Partie 2 - Design et conception

Mesurer les qualités d'un jeu vidéo : méthodes de qualcul en logique floue (Dominique Boullier, Audrey Lohard)

Le ressort de l'angoisse dans les jeux vidéo. Une ébauche de cyberpsychologie clinique (Thomas Gaon)

La narration dans le jeu vidéo : espace et interaction (Jérôme Leroux)

L'image interactive, paradigme du jeu vidéo (Etienne Perény)

Partie 3 - Jeux vidéo, apprentissage, éducation

Le jeu en réseau : une expérience éducative particulière (Judit Vari)

Surprise du sens ou passions de souris : de l'album d'enfance aux jeux vidéo éducatifs (Nicolas Couégnas)

Partie 4 - Esthétique et culture vidéoludique

Le jeu vidéo, contexte familial et construction enfantine (Frédéric Dajez, Nathalie Roucou)

L'adaptation de films de cinéma en jeux vidéo : des synergies intermédiaiques aux fictions quantiques (Alexis Blanchet)

Lire le jeu vidéo, jouer à la littérature : *Corpus Simsi* de Chloé Delaume (Anaïs Guilet)

Abstracts

Glossaire

Commande en ligne

<http://www.lcdpu.fr/revues/questionsdecommunication/>

Les **libraires** peuvent passer commande en contactant le diffuseur :
CID (Centre Interinstitutionnel pour la Diffusion de publications en sciences humaines)
131, boulevard Saint-Michel
75005 PARIS
Tél. : 01 53 10 53 95
Fax : 01 40 51 02 80

Visitez le site de la revue *Questions de communication* :
<http://www.ques2com.fr>

Ouvrages parus dans la série *Actes de Questions de communication*

Dire le dopage. Les enjeux sociologiques et médiatiques, 2004, 168 p.

L'enseignement du cinéma et de l'audiovisuel. État des lieux et perspective, 2004, 242 p.

Formes de l'engagement et espace public, 2006, 633 p.

Médias, médiations, immigrations, 2007, 200 p.

des lieux de détention et de massacre, 2008, 338 p.

Dynamiques des peuples et constructions identitaires, 2008, 228 p.

Qualifier des lieux de détention et de massacre (2). Territorialisation, déterritorialisation, 2009, 348 p.

Pr Jacques Walter

Directeur du Centre de recherche sur les médiations (EA 3476)

Sciences humaines & Arts

Ile du Saulcy / BP 30309

F. 57006 METZ CEDEX

T : +33 (0)3 87 31 55 17

M. : +33 (0)6 08 98 55 92

Secr. : +33 (0)3 87 54 74 98 (Benjamin Champenois)

Courriel : jacques.walter@univ-metz.fr